

SCF-226

L'Officiel du jeu SCRABBLE®

Mode d'emploi

www.franklin.com/fr

Contrat de Licence

VEUILLEZ LIRE CE CONTRAT DE LICENCE AVANT D'UTILISER CE PRODUIT. VOTRE UTILISATION DE CET ARTICLE SIGNIFIE QUE VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CE CONTRAT. EN CAS DE NON-ACCEPTATION DE CES TERMES, VOUS POUVEZ RAPPORTER CE PAQUET, ACCOMPAGNE DU REÇU, AUPRES DU REVENDEUR CHEZ QUI L'ACHAT A ETE EFFECTUE, ET LE PRIX D'ACHAT DE CE PRODUIT SERA REMBOURSE. PAR PRODUIT, on entendra le logiciel et la documentation dans ce paquet et par FRANKLIN, Franklin Electronics Publishers, Inc.

LICENCE A USAGE LIMITE

Tous les droits de ce PRODUIT demeurent la propriété de FRANKLIN. Par votre achat, FRANKLIN vous accorde une licence personnelle et non-exclusive d'utilisation de ce PRODUIT. Il est formellement interdit de faire toute copie du PRODUIT ou des données qui y sont en mémoire, que ce soit sous forme électronique ou imprimée. Toute copie serait en effraction des lois sur les droits d'auteur en vigueur. En outre, vous ne pouvez ni modifier, ni adapter, ni démonter, ni décompiler, ni traduire, ni créer d'oeuvres dérivées de celui-ci, ni, en aucune façon, désosser le PRODUIT. Vous ne pouvez ni exporter ni réexporter, directement ou indirectement, le PRODUIT sans être conforme aux réglementations gouvernementales en vigueur. Le PRODUIT contient des informations confidentielles et privatives de Franklin que vous avez accepté de protéger de manière adéquate contre toute divulgation ou utilisation interdite. Cette licence est en vigueur jusqu'à résiliation. Cette licence expire immédiatement sans préavis de la part de FRANKLIN en cas de manquement à toute disposition de cette licence.

Introduction

Félicitations ! Vous disposez désormais d'un outil portable performant qui vous permettra d'améliorer votre niveau de jeu et vos scores au SCRABBLE®. Grâce à *l'Officiel du jeu SCRABBLE®*, vous pouvez :

- Vérifier s'il s'agit d'un mot SCRABBLE® valable sanctionné par *l'Officiel du jeu SCRABBLE®* de Larousse et voir sa définition (le cas échéant)
- Vérifier l'orthographe d'un mot
- Former des mots à l'aide des lettres et lettres blanches
- Entrer des configurations de lettres sur le plateau et placer vos lettres en fonction de ces configurations
- Inclure des cases de lettres et mots doubles et triples dans vos configurations
- Jouer à cinq jeux de lettres amusants

Pour apprendre comment utiliser *l'Officiel du jeu SCRABBLE®*, veuillez lire ce mode d'emploi et le garder sous la main en guise de référence.

Pour commencer

Votre appareil fonctionne avec quatre piles AAA à installer avant l'utilisation.

Le compartiment des piles se trouve en haut au dos de l'appareil. Pour installer ou remplacer les piles, vous devez vous munir d'un petit tournevis Phillips avant de suivre les étapes ci-dessous.

1. **Le cas échéant, éteignez l'appareil, puis retournez-le.**
2. **Dévissez la petite vis en bas du compartiment des piles.**
3. **Avec les pouces, poussez les languettes et enlevez le couvercle.**
4. **Installez quatre piles AAA neuves en suivant les indications de pôlarité indiquées au fond du compartiment.**
5. **Replacez le couvercle des piles et la vis.**
6. **À l'aide d'un trombone, appuyez doucement sur le bouton Reset situé au dos de l'appareil.**

ATTENTION : POUR ÉVITER QUE LES PILES NE FUIENT…

- Insérez correctement les piles et suivez toujours les instructions du fabricant des piles et du produit ;
- Ne mélangez pas des piles neuves avec de vieilles piles, ni des piles alcalines avec des piles standard, (au carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium) ;
- Ne laissez jamais des piles faibles ou déchargées dans l'appareil.

✓ Réglage du contraste

Vous pouvez régler la luminosité de l'écran pour l'adapter à vos besoins. Appuyez sur ↑ ou sur ↓ pour régler le contraste à l'écran Prêt. Si l'écran reste vide, il est possible que vous deviez remplacer les piles.

✓ Pour reprendre à l'endroit où vous vous êtes arrêté

Pour prolonger la durée de vie de la pile, cet appareil s'arrête automatiquement si aucune touche n'est pressée pendant deux minutes.

À chaque fois que vous allumez l'appareil, le dernier écran affiché réapparaît.

Remarque : ceci ne fonctionne que si la démonstration a été désactivée.

✓ Affichage d'une démonstration

À chaque fois que vous allumez l'appareil, une démonstration rapide apparaît. Vous pouvez l'interrompre à tout moment en appuyant sur **EFFAC**.

Si vous ne souhaitez pas voir la démonstration à chaque fois que vous allumez l'appareil, vous pouvez la désactiver à tout moment. Pour ce faire, tapez *✱✱d* à l'écran Prêt, puis appuyez sur **ENTRER**. Pour réactiver la démonstration, tapez *✱✱d* et appuyez une nouvelle fois sur **ENTRER**.

Guide des touches

FORMER	Forme des mots à partir des lettres saisies.
PLACER	Va à l’écran d’entrée de configuration.
JEUX	Affiche le menu des jeux.
DIFFIC	Règle le niveau de difficulté des jeux.
AIDE	Affiche un message d’aide.
SCORE	Fait défiler les scores des lettres et mots doubles et triples.
*	Tape un * à la place d’une série quelconque de lettres.
□	Tape un □ à la place d’une lettre quelconque ou d’une lettre blanche. Dans les jeux, termine la partie.
EFFAC	Efface l’affichage et retourne à l’écran Prêt ou interrompt la démonstration.
ENTRER	Entre un mot.
ARR	Revient en arrière ou efface une lettre tapée.
↑/↓	Permet de se déplacer vers le haut ou le bas. Règle le contraste de l’écran à l’écran Prêt.
←/→	Permet de se déplacer vers la gauche ou la droite.

Pour former des mots

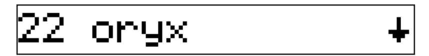
Pour former des mots avec vos lettres, entrez ces dernières à l'écran Prêt, puis appuyez sur **FORMER**. Vous verrez une liste de mots classés en fonction de leur score SCRABBLE®. Par exemple :

1. **Entrez les lettres sur votre chevalet.**

   Par exemple, tapez les lettres *ypxbtro*.

   Pour effacer une lettre, appuyez sur **ARR**.

2. **Appuyez sur FORMER pour créer votre liste SCRABBLE®.**



   Le nombre indique le score SCRABBLE® correspondant. Si aucun mot ne peut être formé à partir de vos lettres, le message *Rien trouvé* apparaît.

3. **Appuyez sur ⬇ pour afficher davantage de mots et scores.**



4. **Appuyez sur EFFAC une fois terminé.**

✓ Pour voir des mots supplémentaires

Les flèches clignotantes sur la droite de l'écran indiquent qu'il existe davantage de mots. Pour en faire défiler la liste, appuyez simplement sur les touches fléchées affichées.

Pour former des mots avec des lettres blanches (jokers)

Pour former des mots avec des lettres blanches, appuyez sur ☐ à la place de chaque lettre blanche puis appuyez sur **FORMER**. Par exemple :

1. **Tapez *asde*☐.**
2. **Appuyez sur FORMER.**



Remarque : La lettre blanche n'apporte aucun point pour le score.

3. **Appuyez sur ⊕ pour voir davantage de mots.**
4. **Appuyez sur EFFAC lorsque vous avez terminé.**

✓ Astuce

Vous pouvez former des mots en utilisant autant de lettres blanches que vous le désirez. Toutefois, vous ne pouvez pas utiliser *. Si vous entrez un astérisque et que vous appuyez sur **FORMER**, le message *Non valable* apparaît.

✓ L'aide est à portée de main

Depuis la plupart des écrans, vous pouvez afficher le message d'aide correspondant en appuyant sur la touche **AIDE**. Pour quitter un message d'aide, appuyez sur **ARR**.

Pour jouer avec des configurations

À l'aide de la touche **PLACER**, vous pouvez entrer des configurations de lettres sur le plateau SCRABBLE® puis jouer en plaçant vos lettres en fonction de la configuration du plateau. Par exemple, admettons que vous ayez les lettres *pleorkn* et que le plateau se présente comme suit :

			P		
	MOT TRIPLE	A	R	T	LETTRE DOUBLE
			Y		

1. Appuyez sur PLACER pour voir l'écran d'entrée de configuration.

Vous pouvez entrer une combinaison de 15 lettres et cases parmi les suivantes.

Une case vide

Une série de cases vides

Une case Lettre double

Une case Lettre triple

Une case Mot double

Une case Mot triple

Appuyez sur □ pour entrer une case vide.

Appuyez sur [SCORE] pour faire défiler les options de lettres ou mots doubles et triples.

2. **Entrez votre configuration.**

   Pour former un mot en utilisant *ART*, votre configuration s'affichera ainsi :



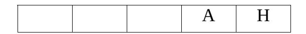
3. **Appuyez sur ENTRER.**
4. **Saisissez vos lettres, *pleorkn*, et appuyez sur ENTRER.**



5. **Appuyez sur ⬇ pour voir davantage de mots.**
6. **Appuyez sur EFFAC quand vous avez terminé.**

Pour ajouter des lettres au début ou à la fin d'un mot

À l'écran d'entrée de configuration, vous pouvez utiliser * pour trouver des mots commençant ou se terminant par les lettres se trouvant sur le plateau. Par exemple, admettons que vous ayez les lettres *ahnjsuy* et que le plateau se présente ainsi :



			A	H

Pour trouver les mots se terminant par *ah*, procédez comme suit :

1. **Appuyez sur PLACER et entrez ✻*ah*.**



2. **Appuyez sur ENTRER.**
3. **Saisissez vos lettres, *ahnjsuy*, et appuyez sur ENTRER.**

10 shah

4. **Appuyez sur ⬇ pour voir davantage de mots.**
5. **Appuyez sur EFFAC lorsque vous avez terminé.**

✓ Nettoyage et rangement

Pour le nettoyage: vaporisez un produit doux de Nettoyage pour vitres sur un chiffon et essuyez la surface de l'écran. Ne vaporisez pas de liquides directement sur l'appareil. N'utilisez ni ne rangez ce produit dans des conditions extrêmes ou prolongées de chaleur, de froid, d'humidité ou autres conditions néfastes.

Pour corriger les fautes d’orthographe

Vous pouvez utiliser *l’Officiel du jeu SCRABBLE®* pour vérifier l’orthographe des mots. Lorsqu’un mot mal orthographié est entré à l’écran Prêt, une liste de corrections s’affiche. Lorsque vous entrez un mot inconnu, le message *Rien trouvé* s’affiche.

Lorsque l’orthographe est correcte, le mot *Dictionnaire* clignote et vous obtenez une brève définition. Reportez-vous au paragraphe « Pour trouver des définitions » à la page 13 pour de plus amples informations.

Pour corriger les fautes d’orthographe à l’écran Prêt, procédez comme suit :

1. **Tapez un mot contenant une faute d’orthographe.**

   Par exemple, tapez *pneux*.

   Pour effacer une lettre, appuyez sur **ARR**.

2. **Appuyez sur ENTRER pour voir le mot corrigé.**



3. **Appuyez à plusieurs reprises sur ⬇ pour afficher davantage de mots.**
4. **Appuyez sur EFFAC lorsque vous avez terminé.**

Pour trouver l'orthographe d'un mot

Vous pouvez également utiliser *l'Officiel du jeu SCRABBLE®* pour vérifier l'orthographe d'un mot même lorsque vous n'en connaissez pas toutes les lettres. Il suffit d'entrer ☐ pour chaque lettre inconnue, ou ✻ pour chaque série de lettres inconnues. Par exemple :

1. **À l'écran Prêt, tapez respectivement ☐ et ✻ à la place d'une lettre unique et d'une série de lettres.**

   Par exemple, tapez *t☐e✻r*.

2. **Appuyez sur ENTRER.**



3. **Appuyez sur ⬇ pour afficher d'autres mots (le cas échéant).**

   Lorsque des mots supplémentaires sont disponibles, une flèche vers le bas s'affiche.

✓ Pour trouver des mots peu courants

Utilisez ☐ et * pour trouver des mots peu courants. Par exemple, tapez *a☐* pour voir les mots de deux lettres commençant par **A**. Pour voir les mots commençant et se terminant par **H**, tapez *h✻h*.

Pour trouver des définitions

Le cas échéant, vous pouvez afficher la définition d'un mot. Lorsque *l'Officiel du jeu SCRABBLE®* ne contient pas la définition complète du mot recherché, la catégorie grammaticale s'affiche. Si le mot entré est une forme fléchie, la définition du mot racine apparaît. Si le mot entré ne figure pas dans *l'Officiel du jeu SCRABBLE®*, une liste de corrections s'affiche. Pour rechercher un mot, procédez comme suit :

1. **À l'écran Prêt, entrez un mot.**

   Par exemple, tapez *zoonose*.

   Pour effacer une lettre, appuyez sur **ARR**.

2. **Appuyez sur ENTRER.**

   zoonose <n.f.> M

   Pour voir la définition complète, appuyez sur ← et →.

3. **Appuyez sur EFFAC quand vous avez terminé.**

Pour jouer aux jeux

Cinq jeux de lettres passionnants sont proposés : *Anagrammes*, *Le Pendu*, *Lettramot*, *Lettre en Plus* et *Mot mystère*.

Pour sélectionner un jeu

1. **Appuyez sur JEUX.**
2. **Appuyez sur ↓ ou ↑ pour trouver le jeu désiré.**
3. **Appuyez sur ENTRER pour le sélectionner.**

Pour sélectionner le niveau de difficulté

Vous pouvez choisir entre trois niveaux de difficulté : *débutant*, *moyen* et *avancé*.

1. **Appuyez sur DIFFIC.**
2. **Appuyez sur ↓ ou ↑ pour trouver le niveau de difficulté désiré.**
3. **Appuyez sur ENTRER pour le sélectionner.**

✓ Précision sur les niveaux de difficulté

Le niveau de difficulté choisi change le nombre de tentatives dans *Le Pendu*, et la longueur des mots dans *Anagrammes*, *Lettramot*, *Lettre en Plus* et *Mot mystère*.

Anagrammes

Le jeu *Anagrammes* vous défie de trouver les anagrammes d'un mot-racine.

1. **Sélectionnez *Anagrammes* dans le menu Jeux.**

   Le mot-racine et le nombre d'anagrammes sont affichés.
2. **Tapez une angramme, puis appuyez sur ENTRER.**

3. **Entrez tous les anagrammes possibles.** Pour mélanger les lettres du mot-racine, appuyez sur *. Pour visualiser les anagrammes que vous avez trouvés, appuyez sur ⇧.
4. **Appuyez sur □, puis sur ⇩ pour révéler tous les anagrammes.**
5. **Appuyez sur ⇨ pour faire une nouvelle partie.**
6. **Appuyez sur ARR pour revenir au menu Jeux.**

Le Pendu

Le Pendu choisit un mot mystère, dont les lettres sont représentées par des points d'interrogation, et vous met au défi de le deviner lettre par lettre. Le nombre d'essais restants est indiqué à la droite de l'écran.

1. **Sélectionnez *Le Pendu* dans le menu Jeux.**
2. **Tapez des lettres et appuyez sur ENTRER.** Appuyez sur * pour révéler une lettre. Appuyez sur □ pour révéler le mot entier.
3. **Appuyez sur ⇨ pour faire une nouvelle partie.**
4. **Appuyez sur ARR pour revenir au menu Jeux.**

Lettramot

Dans *Lettramot*, des lettres interverties s'affichent, et vous devez les remettre dans le bon ordre de façon à former un mot ou des mots.

1. **Sélectionnez *Lettramot* dans le menu Jeux.**
2. **Tapez un mot et appuyez sur ENTRER.**

Appuyez sur * pour mélanger les lettres.

Appuyez sur □ pour révéler le mot.

3. **Appuyez sur → pour faire une nouvelle partie.**
4. **Appuyez sur ARR pour revenir au menu Jeux.**

Lettre en Plus

Le but du jeu *Lettre en Plus* est de trouver tous les mots que vous pouvez former avec toutes les lettres du mot de base plus une.

1. **Sélectionnez *Lettre en Plus* dans le menu Jeux.**

   Le mot de base, la lettre supplémentaire et le nombre de mots possibles sont indiqués.
2. **Tapez un mot, puis appuyez sur ENTRER.**
3. **Entrez le plus grand nombre de mots possibles.**

   Pour mélanger les lettres du mot de base, appuyez sur *. Pour revoir les mots que vous avez trouvés, appuyez sur ↑.
4. **Appuyez sur □ puis sur ↓ pour afficher tous les mots.**
5. **Appuyez sur → pour faire une nouvelle partie.**
6. **Appuyez sur ARR pour revenir au menu Jeux.**

Mot mystère

Mot mystère vous met au défi de deviner un mot de trois, quatre ou cinq lettres, selon le niveau de difficulté choisi. Vous avez douze tentatives pour gagner la partie.

1. **Sélectionnez *Mot mystère* dans le menu Jeux.**
2. **Tapez un mot.**

Par exemple, tapez *gal*.

3. **Appuyez sur ENTRER.**

```
1 GAL P=1 M=0 ↓
```

Le **1** indique qu'il s'agit de votre première tentative, le **P** signifie *parfait* et le **M** veut dire *mal placé*. Dans l'exemple ci-dessus, **P=1** signifie qu'une des lettres entrées se trouve dans le mot mystère, et qu'elle est parfaitement placée. **M=0** signifie qu'il n'y a aucune lettre mal placée.

4. **Tapez un autre mot.**

Gardez une ou deux lettres du mot précédent s'il n'y a aucun chiffre à côté du **P** ou du **M**. Par exemple, tapez *jab*.

5. **Continuez à entrer des mots en déduisant les lettres correctes ainsi que l'endroit où elles sont placées.**

Utilisez ⇧ pour afficher vos tentatives précédentes.

Appuyez sur ▢ pour abandonner la partie.

6. **Appuyez sur ⇨ pour faire une nouvelle partie.**
7. **Appuyez sur ARR pour revenir au menu Jeux.**

Appuyez sur **EFFAC** pour quitter les jeux.

✓ Remise à zéro de l'appareil

Si le clavier ne répond pas, ou si l'écran fonctionne mal, effectuez une remise à zéro du système. Utilisez un trombone pour appuyer délicatement sur le bouton de remise à zéro. Celui-ci se trouve au dos de votre appareil, en dessous du compartiment des piles, dans un trou de la taille d'une tête d'épingle.

Specifications

Modèle SCR-226 : *L'Officiel du jeu SCRABBLE®*
Piles : 4 AAA
Dimensions : 13.13 x 13. 13 x 2.16 cm.
ISBN 1-59074-226-5

Testé FCC pour être conforme aux normes FCC.

POUR USAGE A DOMICILE OU AU BUREAU

Brevets américains : 4,830,618; 4,891,775; 5,113,340; 5,218,536; 5,396,606; 5,435,564.
Pour la garantie limitée (États-Unis) en anglais, visitez-notre site : www.franklin.com.



Cet appareil risque de changer de mode de fonctionnement en raison de la décharge électrostatique. Pour rétablir le fonctionnement normal de cet appareil, appuyer sur la touche de remise à zéro ⏻ , ou enlever et remettre les piles en place.

Garantie limitée (CE et Suisse)

Ce produit, à l'exception des piles et de l'affichage à cristaux liquides (LCD), est garanti par Franklin pendant une période de deux ans à compter de la date d'achat. Il sera réparé ou remplacé gratuitement avec un produit équivalent (sur décision de Franklin) en cas de défaut de main d'œuvre ou de matériel.

Les produits achetés en dehors de la Communauté européenne et de la Suisse, retournés pendant la période de garantie, devront être renvoyés au revendeur original avec le ticket de caisse et une description du problème. Toute réparation faite sur un produit renvoyé sans preuve d'achat valide restera aux frais du client.

Cette garantie exclut de manière explicite tout défaut suite à un mauvais usage, à des dommages accidentels, ou à l'usure normale. Cette garantie n'affecte en aucun cas les droits légaux des consommateurs.

ADS-28001-00
Rev. A